父母手机冷落与青少年网络游戏成瘾：越轨同伴交往的中介作用

靳康悦[1]，周旋[2]，李昳[3]，张亚利[1]

（1.河北师范大学 教育学院，河北 石家庄 050024；

2.唐山学院 土木工程学院，河北 唐山 063000；

3.正定县正定镇中学，河北 石家庄 050800）

摘　要：目的：探究父母手机冷落与青少年网络游戏成瘾的关系，以及越轨同伴交往在两者间的中介作用。方法：采用父母手机冷落量表、越轨同伴交往量表和网络游戏成瘾量表对 808 名青少年进行调查，采用 AMOS 26.0 进行中介效应检验。结果：父母手机冷落与网络游戏成瘾（$r = 0.23, p<0.01$）和越轨同伴交往（$r = 0.19, p<0.01$）均呈显著正相关，越轨同伴交往与网络游戏成瘾亦呈显著正相关（$r = 0.23, p<0.01$）；越轨同伴交往在父母手机冷落与网络游戏成瘾之间起部分中介作用。结论：父母手机冷落既能直接诱发青少年网络游戏成瘾，也能通过助长越轨同伴交往间接增加网络游戏成瘾风险。

关键词：父母手机冷落；网络游戏成瘾；越轨同伴交往

中图分类号：B844.2　　　　**文献标识码**：A　　　　**文章编号**：

《第 5 次全国未成年人互联网使用情况调查报告》显示，我国未成年人互联网普及率达 97.2%[1]。在网络高度普及化的当下，作为“数字原住民”的青少年广泛接触各种网络游戏的机会大大增加，加上青少年喜欢追求新鲜刺激的事物、自控能力较差，因而易出现网络游戏成瘾问题。网络游戏成瘾是指个体不能控制地、过度地或强迫性地玩网络游戏而造成生理、心理及社会功能受损的一种非正常在线行为[2]。网络游戏成瘾现象在世界各国青少年中普遍存在，研究发现，美国青少年网络游戏成瘾发生率为 7.6%~9.9%，欧洲为 1.4%~9.4%，我国为 2.2%~21.5%[2]。适当的网络游戏对于身心放松、问题解决以及短时记忆会产生积极影响，但网络游戏成瘾则会损害青少年的专注力，助长不良生活方式，增加冲动和攻击行为，干扰学业，长此以往甚至会罹患精神疾病[3-4]。因此，探究网络游戏成瘾的影响因素和形成机制十分重要。现有研究发现，家庭因素是网络游戏成瘾的重要风险源，家庭因素中的环境、关系、教养方式等对青少年网络游戏成瘾的影响已被关注，但父母手机冷落作为一种新兴家庭风险因素，其对青少年网络游戏成瘾的影响以及其内在的作用机制尚未充分探讨。

手机冷落（phubbing）是由“手机（phone）”和“冷落（snubbing）”组合而成的新兴合成词，父母手机冷落是指父母在社交环境中专注于使用手机而忽视孩子的行为[5]。依据补偿性互联网使用理论，当青少年在现实生活中的自主、胜任和关系等基本心理需求得不到满足时会在网络世界中寻求补偿[6]。父母频繁使用智能手机而忽视与孩子的交流和互动会使亲子关系恶化，使其基本情感需求得不到满足，而网络游戏世界中临场的成就感和人际交往的积极体验会弥补其现实生活中的情感缺失并触发奖赏机制，使其获得愉悦体验，从而增加对网络游戏的依赖。此外，社会学习理论指出，观察学习是青少年学习的重要方式，特定的行为可以通过观察他人的行为习得。对于自我意识尚未完全成熟的青少年而言，其意志力与控制力较为薄弱，父母的言行对个体的发展起着至关重要的作用。当父母频繁使用手机时，父母的低头行为给子女做出了错误示范，导致青少年出现效仿行为，从而增加了网络游戏成瘾风险。调查显示，在家长经常玩手机游戏的家庭中，未

基金项目：河北省教育厅科学研究项目“青少年在线风险暴露对心理健康的影响及干预”资助（SQ2024178）

作者简介：靳康悦（1997-），女，河北保定人，河北师范大学教育学院在读硕士研究生，研究方向：心理健康教育。

通讯作者：张亚利（1991-），男，河北石家庄人，河北师范大学教育学院特聘副教授，硕士生导师，主要从事数字媒体使用与心理健康领域研究。

成年人工作日上网 2 小时以上、节假日上网 5 小时以上的比例，分别比家长不经常玩手机游戏的家庭高 5.6 和 8.5 个百分点。实证研究也发现，童年早期经历父母忽视会增加青少年网络游戏成瘾风险[7]。综上，本研究提出假设 1：父母手机冷落能够显著预测青少年网络游戏成瘾。

越轨同伴交往（deviant peer affiliation）是指与具有违反法律和社会规范行为的同龄友伴进行交往和互动的行为，可能会在父母手机冷落与网络游戏成瘾间起到中介作用。首先，父母手机冷落能够导致青少年越轨同伴交往。依据情绪安全假说，在家庭中父母的冷落与忽视会使青少年感受不到家庭的温暖，从而缺乏安全感[8]。同伴是其重要的亲密关系资源，因此，青少年会寻求其同伴的情感支持来获得安全感。然而，遭受父母冷落与忽视的青少年通常具有社会疏离感。他们更有可能结交与自己有相似经历和感受的伙伴，这会增加其与不良同伴之间的交往。研究表明，父母忽视与青少年越轨同伴交往有密切联系[9]。其次，越轨同伴交往能够导致网络游戏成瘾。同伴规范影响理论指出，在越轨同伴中形成的群体规范会使青少年感受到压力，个体为了避免因违反群体规范而受到同伴的冷落，会通过习得不良行为（如网络游戏成瘾行为）来获得群体给予的认可与接纳[10]。网络游戏是青少年主要的休闲娱乐方式，在青少年与不良同伴交往过程中会增强其网络游戏成瘾的可能性。实证研究表明，越轨同伴交往与网络游戏成瘾呈正相关[11]。因此，本研究提出假设 2：越轨同伴交往在父母手机冷落和青少年网络游戏成瘾之间起中介作用。

本研究以青少年为研究对象，探究父母手机冷落与青少年网络游戏成瘾的关系以及越轨同伴交往在其中的中介作用，以期为改善父母教育方式、预防青少年网络游戏成瘾以及培养健康的同伴关系提供参考和建议。

1 研究对象与方法

1.1 研究对象

采用方便取样方法选取河北省 2 所走读制初级中学，共 18 个班级，在征得校方同意后于晚自习期间发放纸质问卷并当场回收，每位同学填答完毕均奖励一份精美礼品。共发放问卷 850 份，最终获得有效问卷 808 份，包括男生 396 人，女生 412 人；初一 469 人，初二 339 人；城镇 631 人，农村 170 人，缺失数据 7 人；独生 148 人，非独生 658 人，缺失 2 人。

1.2 研究工具

父母手机冷落量表：由丁倩等修订[12]，包含 9 道题目，为单维度量表。采用李克特 1（从不这样）～5（一直这样）五级评分，总分越高代表家长手机冷落行为越频繁。本研究中该量表的 Cronbach's α系数为 0.78。

越轨同伴交往量表：由 Li 等修订[13]，询问被试社交圈中有多少朋友出现过偏差行为，共 8 个题目，采用李克特 1（没有）~5（全部）五级评分，分数越高越轨同伴交往越严重。本研究该量表 Cronbach's 系数为 0.77。

网络游戏成瘾量表：由丁倩等修订[14]，共 9 个题目，为单维度测验。采用李克特 1（非常不符合）～5（非常符合）级评分，总分越高代表游戏成瘾程度越严重。本研究中该量表的 Cronbach's α系数为 0.89，总均值超过 3 分即存在网络游戏成瘾风险。

1.3 数据处理

采用 SPSS 22.0 进行描述统计和相关分析，采用 AMOS 26.0，结合偏差校正的百分位 Bootstrap 法抽取 1000 个 Bootstrap 样本检验中介效应的显著性。

1.4 共同方法偏差检验

采用 Harman 单因子检验（Harman' s One-factor Test）进行共同方法偏差检验。结果显示，特征根大于 1 的因素共有 5 个，且首个因子的变异解释量仅为 17.42%，低于临界值 40%。因此，共同方法偏差并不明显。

2 研究结果

2.1 描述性统计

由表 1 结果可知，本研究发现初中生网络游戏成瘾的总体检出率为 13%，卡方检验表明男生检出率显著高于女生，城镇学生网络游戏成瘾检出率显著高于农村。不同年级以及独生和非独生群体间网络游戏成瘾的检出率不存在显著差异。

表 1　网络游戏成瘾检出率的群体差异

变量	分类	被试数	检出率	χ^2	df	*p*
性别	女生	396	10.40%	4.87	1	0.027
	男生	412	15.70%			
生源地	城镇	631	11.90%	3.9	1	0.048
	农村	170	17.60%			
年级	初一	469	12.40%	0.39	1	0.532
	初二	339	13.90%			
独生与否	独生	148	14.20%	0.22	1	0.642
	非独生	658	12.80%			

2.2 相关分析

表 2 统计结果显示：性别与越轨同伴交往存在显著负相关，与网络游戏成瘾存在显著的正相关。生源地与网络游戏成瘾存在显著的正相关，越是农村地区，网络游戏成瘾的水平越高。父母手机冷落、网络游戏成瘾和越轨同伴交往两两均呈显著正相关。

表 2 各变量的描述性统计和相关分析（*n*=808）

变量	M±SD	1	2	3	4	5	6
1 性别	1.49±0.50						
2 年级	1.42±0.49	−0.06					
3 独生与否	1.82±0.39	−0.11**	0.04				
4 生源地	1.21±0.41	0.01	0.14**	0.07*			
5 父母手机冷落	2.18±0.86	−0.06	−0.03	−0.01	−0.01		
6 越轨同伴交往	1.95±0.80	−0.11**	0.00	0.04	0.02	0.19**	
7 网络游戏成瘾	2.00±0.91	0.16**	0.01	−0.04	0.08*	0.23**	0.24**

注：*，$p<0.05$；**，$p<0.01$

2.3 中介效应检验

图 1 结果表明，父母手机冷落能够显著预测越轨同伴交往（b =0.18，p<0.01），越轨同伴交往能够显著预测网络游戏成瘾（b =0.23，p<0.01）。中介效应（0.18×0.23≈0.04）置信区间为[0.02,0.06]，不包含零，说明中介效应显著，越轨同伴交往在父母手机冷落和网络游戏成瘾之间起部分中介作用，中介效应占总效应比值为 20.7%。

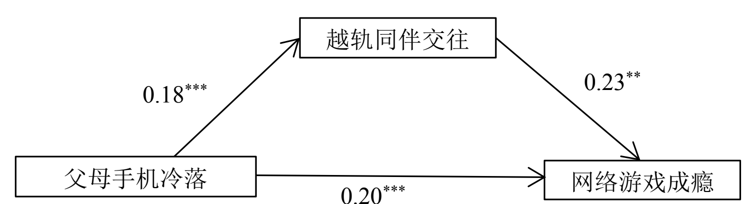


图 1 越轨同伴交往在父母手机冷落与网络游戏成瘾的中介效应

表 3 中介效应检验结果

路径	效应值	Boot CI 下限	Boot CI 上限	*p*
父母手机冷落→越轨同伴交往	0.18	0.12	0.24	<0.001
越轨同伴交往→网络游戏成瘾	0.23	0.15	0.30	<0.001
直接效应	0.20	0.13	0.27	<0.001
中介效应	0.04	0.02	0.06	<0.001
总效应	0.24	0.17	0.31	<0.001

3 讨论

本研究聚焦于网络游戏成瘾，相比于以往研究中关注的手机成瘾现象更加具体。本研究中的初中生网络游戏成瘾的发生率为 13%，相较于全球青少年网络游戏成瘾检出率 6.04%而言，我国青少年面临的网络游戏成瘾问题较为凸显[15]。随着我国游戏行业的快速发展，电子竞技成为一种职业，游戏文化也被广泛接受[16]，随着密切接触网络游戏，青少年网络游戏成瘾的风险也随之增加。其次，我国青少年面临较大的学习压力和升学压力，网络游戏是其逃避现实，减轻心理压力的方法，在游戏的世界中消极情绪得以释放，压力得以排解，青少年体验到满足感，进而逐渐沉迷其中[17]。调查显示，2022 年我国未成年人经常上网玩游戏的比例为 67.8%[1]，如此普遍的络游戏使用率也表明了网络游戏对该群体的重要吸引力，间接预示了游戏成瘾的高风险。

本研究显示，我国青少年中男生网络游戏成瘾的风险显著高于女生，这与以往的研究结果一致。究其原因，首先，在行为偏好方面，男生更喜欢具有冒险性、竞争性的事物，如网络游戏。女生更喜欢交友、购物，更倾向于社交媒体使用[18]。在游戏开发中，一些设计师将男性视为暴力、竞争性游戏的目标用户来开发游戏，因而，男性更容易在网络游戏中体验到快感和成就感，也更容易成瘾。其次，男生在遇到压力性事件时更倾向于通过网络游戏的方式来缓解，女生更倾向于向他人倾诉[19]。青春期是压力增加的时期，青少年面临各种心理困扰和压力，网络游戏成为其缓解压力的一种方式。在游戏中青少年体验到成功的喜悦，对于在学习中受挫、自控能力较弱的初中生而言很容易沉迷其中。最后，调查显示，父母对女生玩网络游戏给与的监督和限制更为严格，间接减少了女生网络游戏使用的时长，也在一定程度上降低了女生网络游戏成瘾的风险[20]。

本研究发现农村学生网络游戏成瘾的检出率显著高于城镇学生，与以往研究结果一致[21]。首先，根据家庭压力模型[22]，较低的家庭经济水平对青少年而言相当于一种持续性的压力事件。一般农村学生家庭经济水平低于城镇学生，这使其在成长过程中感受到更多的压力和相对剥夺感，从而诱发其产生偏差行为来逃避现实的压力，而网络游戏因其易得性、趣味性和刺激性等特点成为其逃避现实的首要选择[21]。其次，农村家长由于对网络游戏成瘾的危害认识程度不深，因而对农村学生的网络游戏使用的重视和监管程度不够。而处于青春期的初中生自我控制能力发展尚不成熟，因而难以抵制网络游戏的诱惑，在家长的疏于管理之下，更易产生游戏成瘾[23]。最后，城镇学生的父母受教育水平往往更高，更注重高质量的陪伴与互动，在孩子成长过程中会投入更多的时间和资源，因此城镇学生拥有更多的休闲娱乐选择方式，而农村地区的学生休闲娱乐方式较为单一，加之缺乏父母陪伴和正确的引导容易对虚拟世界中的网络游戏产生依赖[24]。

本研究结果表明，父母手机冷落与青少年网络游戏成瘾呈显著正相关，且前者能够显著预测后者。这说明父母手机冷落是导致青少年网络游戏成瘾的风险因素，父母手机冷落越多，青少年网络游戏成瘾风险也越高。该结果证实了假设 1，契合了补偿性互联网使用理论。首先，青少年正处在渴望获得亲密感和归属感的人生阶段。父母的低头行为会减少他们与孩子之间的沟通，使得青少年感受到排斥感、孤独感[25]，基本情感需求得不到满足。这促使青少年在网络游戏世界中寻求情感补偿。其次，父母长期的手机冷落行为会使消极的情绪和行为在亲子之间传递，对青少年身心发展产生消极影响，使其长期处于有压力的环境之中而倍感压抑[26]。为逃避现实的压力，青少年沉浸于虚拟的网络游戏世界之中。最后，父母专注使用手机时会冷落孩子，可能会减少对孩子使用手机和其他电子设备的限制和监督，但玩游戏是青少年主要的网上休闲娱乐活动，由于缺乏父母正确的管理与引导，使其对网络游戏产生依赖心理。

本研究证实父母手机冷落能够通过越轨同伴交往的中介作用对青少年网络游戏成瘾产生显著的预测作用。这表明父母手机冷落不仅直接作用于青少年网络游戏成瘾，还可以通过越轨同伴交往对其产生影响，验证了假设 2，契合了情绪安全假说和同伴规范影响理论[27]。首先，父母手机冷落能够显著预测个体的越轨同伴交往。父母出现手机冷落行为时，减少了对青少年的关注和互动，令其倍感孤独、无助和沮丧，这使得他们更可能寻求来自同伴的情感支持。由于父母陪伴的缺失、沟通的匮乏，使青少年容易产生逆反心理，进而促使其与越轨同伴交往[28]。其次，越轨同伴交往是青少年网络游戏成瘾的风险因素。在越轨同伴交往中形成的群体态度会影响青少年的认知和行为，越轨同伴对网络游戏持赞成态度，会加深青少年对问题性使用网络的错误认知，进而加深网络游戏成瘾的风险。总之，父母专注于手机而疏于对孩子使用手机的管理与引导，以及与孩子的情感交流的缺失，都会使青少年通过反向结交越轨同伴寻求情感支持。在越轨同伴交往中，青

少年可能会受到群体规范的影响，形成网络游戏成瘾。

4 建议

首先，国家出台了《家庭教育促进法》，在重视家庭教育对于青少年成长重要影响的同时，在落实上也要不断规范与细化。有关部门应组织建立专业的家庭教育指导队伍，提供线上家庭教育指导服务，使父母意识到自身低头行为对青少年心理和行为的消极影响，增强父母责任意识，主动放下手机，提升陪伴质量。此外，国家要注重培养专业的心理健康教育人才，对青少年的人际交往进行科学的指导，对青少年越轨同伴交往进行及时的干预。

其次，学校应注重家校合作，积极构建与家庭间的长效沟通机制，通过家长会等途径指导父母改善教养方式，建立良好亲子关系，保留充分的亲子沟通时间，并在这段时间内减少手机的使用，从源头上防止父母的“言传身教”潜移默化地影响孩子的上网行为。此外，学校的教育者、管理者应注重引导青少年与同伴建立良好的人际关系，定期开展以提升人际关系为主题的心理健康教育活动，提升人际适应性及同伴交往质量。

再次，家长自身应起到榜样作用。处于青春期的孩子身心发生巨大变化，更需要得到父母的关心和关注。家长应合理使用手机，减少使用时长，增加有益的浏览内容，减少纯娱乐内容。此外，家长需对青少年的人际交往加以引导和监管，防止其结交越轨同伴。父母与孩子间的交往互动方式会影响青少年与同伴之间的交往方式，因此在家庭中父母应给予青少年更多的理解和尊重，可与孩子共同制定每日手机使用时长，共同参与一些益智性游戏让其感受到家庭的温暖，习得正确的人际交往方式，减少越轨同伴交往的可能。

最后，青少年在家庭中应当主动与父母进行沟通交流，清晰地告知他们低头行为对自己产生的影响，以促使父母认识到自身不良行为对子女身心发展的负面影响。同时，要有自主意识和一定的判断能力，选择正能量的同伴进行交往，提升交往质量。此外，面对游戏的诱惑要有一定的自控力，例如在产生玩游戏的想法时，可通过延迟开始游戏或进行体育锻炼的方法来转移注意力。

参考文献：

[1] 中国互联网络信息中心. 第5次全国未成年人互联网使用情况调查报告[EB/OL]. [2023-12-25]. https://www.cnnic.net.cn/n4/2023/1225/c116-10908.html

[2] Chang C H, Chang Y C, Yang L, et al. The comparative efficacy of treatments for children and young adults with internet addiction/internet gaming disorder: An updated meta-analysis[J]. International Journal of Environmental Research and Public Health, 2022,19(5):2612.

[3] Ostovar S, Allahyar N, Aminpoor H, et al. Internet addiction and its psychosocial risks (depression, anxiety, stress and loneliness) among iranian adolescents and young adults: A structural equation model in a cross-sectional study[J]. International Journal of Mental Health and Addiction,2016,14(3):257-267.

[4] Mills D J, Allen J J. Self-determination theory, internet gaming disorder, and the mediating role of self-control[J]. Computers in Human Behavior,2020,105:106-209.

[5] 丁倩,孔令龙,张永欣,等.父母“低头族”与初中生手机成瘾的交叉滞后分析[J].中国临床心理学杂志,2018,26(05): 952-955.

[6] 于浚泉,魏淑华,董及美,等.粗暴养育与青少年网络游戏成瘾的关系:基本心理需要满足和越轨同伴交往的链式中介作用[J].中国健康心理学杂志,2023,31(7):1090-1095.

[7] Mun I B, Lee S. A longitudinal study of the impact of parental loneliness on adolescents' online game addiction: The mediating roles of adolescents’ social skill deficits and loneliness[J]. Computers in Human Behavior,2022,136:107-375.

[8] Davies P T, Cummings E M. Marital conflict and child adjustment: An emotional security hypothesis[J]. Psychological Bulletin,1994,116(3):387-411.

[9] 于浚泉,魏淑华,董及美,等.粗暴养育与青少年网络游戏成瘾的关系:基本心理需要满足和越轨同伴交往的链式中介作用[J].中国健康心理学杂志,2023,31(7):1090-1095.

[10] Telzer E H, Jorjense N A, Prinstein M J, et al. Neurobiological sensitivity to social rewards and punishments moderates link between peer norms and adolescent risk taking[J]. Child Development,2020,92(2):731-745.

[11] 鲍振宙,江艳平,朱键军,等.越轨同伴交往与青少年问题性网络使用的交叉滞后分析[J].心理科学,2019,42(5):1134–1140.

[12] 丁倩,王兆琪,张永欣.父母低头行为量表在我国青少年群体中的初步修订[J].中国临床心理学杂志,2020,28(5):942-945+896.
[13] Li D, Li X, Wang Y, et al. School connectedness and problematic internet use in adolescents: A moderated mediation model of deviant peer affiliation and self-control[J]. Journal of Abnormal Child Psychology,2013,41(8):1231-1242.
[14] 丁倩,唐云,魏华,等.相对剥夺感与大学生网络游戏成瘾的关系:一个有调节的中介模型[J].心理学报,2018,50(9):1041-1050.
[15] Meng S Q, Cheng J L, Li Y Y, et al. Global prevalence of digital addiction in general population: A systematic review and meta-analysis[J]. Clinical Psychology Review,2022,92:102128.
[16] Chung T, Sum S, Chan M, et al. Will esports result in a higher prevalence of problematic gaming? A review of the global situation[J]. Journal of Behavioral Addictions,2019,8(3):384-394.
[17] 魏华，周宗奎，张永欣，等.压力与网络成瘾的关系：家庭支持和朋友支持的调节作用[J].心理与行为研究，2018,16(2):266-271.
[18] Su W, Han X, Yu H, et al. Do men become addicted to internet gaming and women to social media? A meta-analysis examining gender-related differences in specific internet addiction[J]. Computers in Human Behavior,2020,113:106480.
[19] 朱云娇,孙业桓,郝加虎,等.安徽省职业院校新生负性生活事件抑郁与网络成瘾的关系[J].中国学校卫生,2019,40(10) :1499-1502.
[20] Brown J D, Bobkowski P S. Older and newer media: Patterns of use and effects on adolescents' health and well-being[J]. Journal of Research on Adolescence,2011(1):95-113.
[21] Masarik A S, Conger R D. Stress and child development: A review of the Family Stress Model[J]. Current opinion in psychology, 2017, 13: 85-90.
[22] Billieux J, Van der Linden M, Achab S, et al. Why do you play World of Warcraft? An in-depth exploration of self-reported motivations to play online and in-game behaviours in the virtual world of Azeroth[J]. Computers in Human Behavior, 2013, 29(1): 103-109.
[23] 邓林园,刘晓彤,唐远琼,等.父母心理控制、自主支持与青少年网络游戏成瘾：冲动性的中介作用[J].中国临床心理学杂志,2021,29(02):316-322.
[24] Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review.Journal of behavioral addictions,6(3), 321-333.
[25] Zhu J, Zhang W, Yu C, et al. Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth[J]. Computers in Human Behavior,2015,50:159-168.
[26] Chapman A L, Gratz K L, Bromn M Z. Solving the puzzle of deliberate self-harm: The experiential avoidence model[J]. Behaviour Research and Therapy,2006,44(3):371-394.
[27] Wang X, Yang J, Wang P, et al. Deviant peer affiliation and bullying perpetration in adolescents: The mediating role of moral disengagement and the moderating role of moral identity[J]. The Journal of psychology,2020,154(3):199-213.
[28] Li D, Zhou Y, Li X, et al. Perceived school climate and adolescent Internet addiction: The mediating role of deviant peer affiliation and the moderating role of effortful control[J]. Computers in Human Behavior,2016,60:54-61.

Parental Phubbing and Adolescent Online Game Addiction:

The Mediating Role of Deviant Peer Interaction

JIN Kang-yue[1]，Zhou Xuan[2]，Li Yi[3]，ZHANG Ya-li[1]
(1. College of Education, Hebei Normal University, Shijiazhuang, Hebei 050024, China
2. School of Civil Engineering, Tangshan University, Tangshan Hebei 063000, China
3. Zhengding Town Middle School, Zhengding County, Shijiazhuang Hebei 050800, China)

Abstract: Objective: To explore the relationship between parental phubbing and adolescent online game addiction and the mediating role of deviant peer interaction. Methods: 808 adolescents were investigated by parental phubbing scale, deviant peer interaction scale and online game addiction scale. AMOS26.0 was used to test the mediating effect. Results: Parental phubbing was positively correlated with online game addiction ($r=0.23$, $p<0.01$)

and deviant peer interaction (r=0.19, p<0.01), and deviant peer interaction was positively correlated with online game addiction (r=0.23, p<0.01). Deviant peer interaction plays a partial mediating role between parents' lower self-esteem and online game addiction. Conclusion: Parental phubbing can not only directly affect online game addiction but also indirectly increase the risk of online game addiction by promoting deviant peer interaction.

Key words: parental phubbing; online game addiction; deviant peer interaction